

科目名	デザイン論 2							年度	2024
英語科目名	Design theory 2							学期	後期
学科・学年	デザイン科 イラストレーション専攻 1 年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	櫻井智香子	教員の実務経験		有	実務経験の職種		グラフィックデザイナー		
【科目の目的】									
・商業におけるデザイナー（グラフィックデザイン・イラストレーション）に必要な基礎知識を理解することができる。 ・基礎～実践レベルのデザインの考え方を身につける。									
【科目の概要】									
グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての基礎知識を学ぶ									
【到達目標】									
A. 知識力/商業におけるデザイナー（グラフィックデザイン・イラストレーション）に必要な基礎知識を理解している									
B. 遂行力/制作時間と提出期日を考えてスケジュール管理と課題提出ができるようになる									
C. 社会性/主体的に授業参加をして、自分の考えやアイデアを言語化し人に説明するコミュニケーション力を身につける									
【授業の注意点】									
学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自ら関心をもって情報にしっかり耳を傾けること。また実際の制作課題にあてはめて考え、知識の定着を図ること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	デザイナーに必要な基礎知識を理解し、自らの考えをわかりやすく人に説明することができる		デザイナーに必要な基礎知識を理解し、自らの考えを言語化しまとめることができる		デザイナーに必要な基礎知識の理解と、言語化が不足している				
到達目標 B	制作時間を考えて内容を工夫し、スケジュール管理と課題提出ができる		提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができる		提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない				
到達目標 C	主体的に授業参加し、自分の作品を言語化して丁寧に説明できる		自分の作品を言語化して説明することができる		自分の作品を言語化して説明することができない				
【教科書】									
課題ごとに資料を用意する									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
課題80% 提出された課題を総合的に評価する 平常点20% 授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		デザイン論 2				年度	2024
英語表記		Design theory 2				学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ガイダンス	授業について理解する	1	授業ガイダンス	授業の目的を理解する	2	
2	デザイナーの仕事について	デザイナーの仕事について理解を深める	1	プロのデザイナーの思考	デザイナーの業務内容や流れを理解する	2	
3	印刷について	印刷に関するルールを学ぶ	1	印刷ルールの解説	印刷に関するルールを理解する	2	
4	印刷について	印刷に関するルールを学ぶ	1	印刷ルールの解説	印刷に関するルールを理解する	2	
5	デザインルールについて	レイアウト・配色に関するルールを学ぶ	1	レイアウトルールの解説	レイアウトに関するルールを理解する	2	
			2	配色ルールの解説	配色に関するルールを理解する		
6	デザインルールについて	写真・イラスト・文字に関するルールを学ぶ	1	写真・イラスト使用時のノウハウ	写真・イラストに関するルールを理解する	2	
			2	文字に関するルールの解説	文字に関するルールを理解する		
7	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	コンテスト概要オリエン	コンテストの目的を理解する	2	
			2	情報収集	問題に関する情報を収集できる		
8	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	問題点アイデア出し	デザインで解決を目指す問題・課題を発見できる	2	
			2	情報収集	問題に関する情報を収集できる		
9	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	企画アイデア出し	発想を自由に広げることができる	2	
			2	情報収集	問題に関する情報を収集できる		
10	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	企画アイデア整理	広げた発想を収束し具体化できる	2	
			2	情報収集	問題に関する情報を収集できる		
			3	データ制作	企画をもとに必要な情報をわかりやすくレイアウトできる		
11	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	データ制作	企画をもとに必要な情報をわかりやすくレイアウトできる	2	
12	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	データ制作	企画をもとに必要な情報をわかりやすくレイアウトできる	2	
13	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	データ提出・応募	決められた指示に合わせデータ作成・提出ができる	2	
			2	スケジュール管理	スケジュール管理ができ納期を守る		
14	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	プレゼンテーション	自身の考えをわかりやすく伝える力を身につける	2	
			2	聞く力・視る力	聞く力、視る力を高める		
15	コンテスト応募（企画アイデア）	問題発見力と解決策としての発想力、人に伝わるカタチにする表現力を実践的に養う	1	プレゼンテーション	自身の考えをわかりやすく伝える力を身につける	2	
			2	聞く力・視る力	聞く力、視る力を高める		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等